

**Japanese Patent Office**  
**Patent Publication Gazette**

Patent Publication No.           6-85196  
Date of Publication:           October 26, 1994  
International Class(es):       G 07 F 17/00

(12 pages in all)

---

Title of the Invention:       SOFTWARE VENDING MACHINE

Patent Appln. No.           4-270251  
Filing Date:               October 8, 1992  
Inventor(s):               Hirokazu OGAKI

Applicant(s):               BROTHER IND LTD

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報 (B 2)

(11) 特許出願公告番号

特公平6-85196

(24) (44) 公告日 平成6年(1994)10月26日

(51) Int. Cl.<sup>5</sup>

識別記号

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

G 0 7 F 17/00

B 9028-3 E

発明の数 1

(全12頁)

(21) 出願番号 特願平4-270251  
(62) 分割の表示 特願昭58-88073の分割  
(22) 出願日 昭和58年(1983)5月19日  
(65) 公開番号 特開平5-210786  
(43) 公開日 平成5年(1993)8月20日

(71) 出願人 000005267  
ブラザー工業株式会社  
愛知県名古屋市長区瑞穂区苗代町15番1号  
(72) 発明者 大垣 博計  
愛知県名古屋市長区瑞穂区苗代町15番1号ブラ  
ザー工業株式会社内

審査官 種子 浩明

(56) 参考文献 特開昭59-212988 (J P, A)

(54) 【発明の名称】 ソフトウェア販売機

1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数種類のソフトウェアのそれぞれに対応するプログラムデータを記憶する記憶装置と、前記プログラムデータを記録媒体に記録するための記録手段と、前記記憶装置に記憶されている前記複数種類のソフトウェアの中から所望のソフトウェアを得るために、その所望のソフトウェアと対応するコードを指定するコード指定手段と、そのコード指定手段により指定されたコードに対応するソフトウェアのプログラムデータを前記記憶装置から読み出す読み出し手段と、その読み出し手段により読み出されたプログラムデータに対応するソフトウェアのデモンストレーション画面を可視表示装置に表示する第一の制御手段と、

2

前記読み出し手段により読み出されたソフトウェアの代金を徴収する代金徴収手段と、その代金徴収手段により代金が徴収された後に前記記録手段を動作させ、前記読み出し手段により読み出されたプログラムデータを記録媒体に記録すると共に、その記録と並行して前記プログラムデータを実行させる第二の制御手段とを備えることを特徴とするソフトウェア販売機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 この発明はソフトウェア販売機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 今日、マイコンの普及に伴い、ゲーム用、学習用、ビジネス用等の各種のソフトウェアが大

量に販売されている。そして、このソフトウェアはソフトウェア会社でカセットテープ又はフロッピー等にコピーされ、そのコピーされたカセットテープ又はフロッピーを介して販売店にて売られている。

【0003】しかし、各種のソフトウェアのうち、何が売れて、何が売れていないかを正確に予測することは難しく、その結果ソフトウェアがコピーされたカセットテープやフロッピーの在庫管理には種々の問題があった。例えば、人気のあるソフトウェアの場合には品切れとなり、さらに製品を取り寄せなければならなかったり、反対に人気のないソフトウェアについては在庫処分に困るといった問題が多々生じていた。

【0004】そこで、このような問題を解決するために、特開昭53-143299号公報には、メモリに記憶されているゲームソフトプログラムのうち購入者が希望するゲームソフトプログラムを読み出して、それをPROMに書き込み、販売することのできるゲームソフト販売機が提示されている。

【0005】このゲームソフト販売機では、ゲームソフトの代金を投入することによりゲームの選択が可能となり、さらに、PROMへの書き込み後にはジョイスティックを用いて選択したゲームを行うことができる。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記公報に記載されたゲームソフト販売機では、利用者は自分が欲しいソフトウェアがどのようなものであるかを予めカタログ等で確認しておく必要があり、その場で初めて見たゲームソフトについてはその内容が分からないので、うかつに購入することはできなかった。

【0007】本発明は上記問題点を解決するためになされたものであって、ソフトウェア購入者にそのソフトウェアのデモンストレーション画面を代金の徴収前に可視表示装置にて示すことにより、購入者にソフトウェアの内容を把握させることができるソフトウェア販売機を提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】この目的を達成するために本発明のソフトウェア販売機は、複数種類のソフトウェアのそれぞれに対応するプログラムデータを記憶する記憶装置と、前記プログラムデータを記録媒体に記録するための記録手段と、前記記憶装置に記憶されている前記複数種類のソフトウェアの中から所望のソフトウェアを得るために、その所望のソフトウェアと対応するコードを指定するコード指定手段と、そのコード指定手段により指定されたコードに対応するソフトウェアのプログラムデータを前記記憶装置から読み出す読み出し手段と、その読み出し手段により読み出されたプログラムデータに対応するソフトウェアのデモンストレーション画面を可視表示装置に表示する第一の制御手段と、前記読み出し手段により読み出されたソフトウェ

アの代金を徴収する代金徴収手段と、その代金徴収手段により代金が徴収された後に前記記録手段を動作させ、前記読み出し手段により読み出されたプログラムデータを記録媒体に記録すると共に、その記録と並行して前記プログラムデータを実行させる第二の制御手段とを備える。

【0009】

【作用】上記の構成を有する本発明のソフトウェア販売機では、代金の徴収前にコード指定手段により所望のソフトウェアに対応するコードを指定すると、読み出し手段は、そのコードに応じて記憶装置からプログラムデータを読み出す。そして、第一の制御手段が、そのプログラムデータに対応したソフトウェアのデモンストレーション画面を可視表示装置に表示する。その後、代金が投入されると、第二の制御手段は記録手段を動作させて前記プログラムデータを記録媒体に記録させると共に、その記録と並行して前記プログラムデータを実行させる。

【0010】

【実施例】以下、この発明を具体化した一実施例を図面に従って説明する。

【0011】図1において、ソフトウェア販売機（以下販売機という）1は各種操作キー及びスイッチ等が備えられた操作テーブル2が設けられ、そのテーブル2の後側には上方に延びる展示部としての展示装置3が立設されている。

【0012】展示装置3はその前面展示板4には68種類のソフトウェアの内容5すなわち、本実施例ではソフト名とそのソフトウェアに関連したアニメ的な絵が展示されていると共に、その内容5の上側には各ソフトウェアごとに製品番号6が表示されている。そして、本実施例では製品番号6が1～20のソフトウェアとしてはゲーム用の各種ソフトウェアが、製品番号6が21～40のソフトウェアとしてはビジネス用のソフトウェアが、製品番号6が41～60のソフトウェアとしては学習用の各種ソフトウェアが、製品番号6が61～68のソフトウェアとしては新しく発売されたゲーム用、ビジネス用及び学習用の各種ソフトウェアがそれぞれ分類されて展示されている。

【0013】なお、展示装置3は展示板4の内側において前記各製品番号6の表示位置に対応する位置に表示ランプ7（図5参照）が配設されていて後記する中央処理装置により点灯されるようになっている。

【0014】前記操作テーブル2は図2に示すようにその中央に可視表示装置としてのCRT8が配設され、透明ガラス板9にてカバーされていて、ソフトウェア購入者に対するメッセージ及び購入者が購入したソフトウェアの内容等が表示されるようになっている。ソフトウェア選択手段としてのテンキー10はCRT8の右側に設けられ、前記68種類のソフトウェアの中から

希望するソフトウェアを製品番号6で選択する場合に使用される。スピーカ11は前記テンキー10の上側に設けられゲーム音、警告音等が発生するようになっている。

【0015】前記テンキー10の前側にはスタートキー12とリセットキー13が設けられ、スタートキー12はテンキー10で選択したソフトウェアを入力するとき使用され、リセットキー13はその入力した選択されたソフトウェアを変更したいときに使用される。ゲーム選択スイッチ14、ビジネス選択スイッチ15及び学習選択スイッチ16はスタート及びリセットキー12、13の前側に設けられ、前記テンキー10でソフトウェアを選択する前にゲーム用、ビジネス用又は学習用のソフトウェアのうちどのソフトウェアを選択するかを選定するときに使用される。

【0016】前記CRT8の前側に設けられた左右一対のジョイスティック17及び両ジョイスティック17間に設けられた4個のジョイキー18はCRT8に前記選択したソフトウェア（主にゲーム用ソフトウェア）の内容が実行され表示されたとき、その内容に従って遊

戯する際に操作される。

【0017】前記CRT8の左側には紙幣挿入口19が設けられ、千円札が挿入されるようになっている。硬貨投入口20、21はそれぞれ100円硬貨、10円硬貨が投入されるようになっている。硬貨投入口20の左側には金銭表示器22が設けられ、前記紙幣挿入口10及び硬貨投入口20、21に入れた金銭の合計及びテンキー10で選択した製品番号6等が表示されるようになっている。レシート取出口23は金銭表示器22の後側に設けられ、後記するプリンタで印字された領収書若しくは各ソフトウェアの使用度数表（販売数量表）がプリントアウトされてくる。

【0018】カセットテープ再生装置24は前記レシート取出口23の後側に設けられ、購入したソフトウェアのチェックをするとき、及び前記展示装置3に展示された各種ソフトウェアのソースプログラムデータを転送する場合に使用される。カセットテープ再生装置24の後側にはカセット表示ランプPL1とコピー表示ランプPL2が設けられ、カセット表示ランプPL1は販売機1内に多数個収容されている図3に示すソフトウェアをコピーするための記録媒体としてのカセットテープ25が無くなったとき点灯し、コピー表示ランプPL2は前記カセットテープ25にソフトウェアがコピーされている最中に点灯するようになっている。なお、販売機1内に多数個収容されている今まだ何もコピーされていない前記カセットテープ25は図3及び図5に示すソフトウェアのソフト名26を印字したラベル27が貼

ッテープ25に貼着するようになっている。

【0019】販売機1の前面左側にはフロッピーのサイズに合わせて3種類のフロッピーディスク装置28、29、30が設けられ、前記展示装置3に展示された各種のソフトウェアのソースプログラムデータを記録したフロッピーがセットされ、そのプログラムデータを転送する場合に使用される。フロッピーディスク装置28、29、30の下側にはテープ取出口31と釣銭取出口32が設けられ、テープ取出口31にはコピーされたカセットテープ25とソフト名26が印字されたラベル27が送り出され、釣銭取出口32には釣銭が送り出されるようになっている。

【0020】記憶装置としてのハードディスク33は販売機1の管理者のみが開けることができる鍵を有したドア34に収容されていて、前記展示装置3に展示された68種類のソフトウェアのプログラムデータを記憶する記憶領域と、その各ソフトウェアに対応したソフト名のデータすなわち前記ラベル27にソフト名26を印字するためのプリント用データ及び価格データを記憶する記憶領域を有すると共に、各ソフトウェアの販売年月日別の使用度数データを記憶する領域を有している。そして、ハードディスク33の各プログラムデータを記憶する記憶領域とプリント用データ及び価格データを記憶する記憶領域はそれぞれ前記フロッピーディスク装置28、29、30若しくはカセットテープ再生装置24から出力されるフロッピー又はカセットテープに記録された販売のためのソフトウェアのソースプログラムデータが管理者によって記憶される。又、ハードディスク33の使用度数データを記憶する記憶領域は販売年月日ごとにその記憶領域が分割され、その分割された各記憶領域は各ソフトウェアごとにその使用度数をカウント（更新）する記憶領域から構成されている。

【0021】前記ドア34内には度数スイッチ35、クリアスイッチ36及び書込みスイッチ37が設けられていて、度数スイッチ35は各ソフトウェアの使用度数をハードディスク33の内容から知りたい場合に使用され、クリアスイッチ36はそのハードディスク33に記憶されている各ソフトウェアの使用度数のデータをクリアしたい場合に使用される。又、書込みスイッチ37は前記ハードディスク33に記憶された各ソフトウェアのプログラムデータ及びこれに対応したプリント用データを新たなソフトウェアのプログラムデータ及びプリント用データに書替えたいときに使用される。

【0022】次に上記のように構成した販売機1の電気回路を図5に示す電気ブロック回路図に従って説明する。

【0023】図5において中央処理装置としての第一の中央処理装置（以下、第一のCPUという）41と第二の中央演算装置（以下、第二のCPUという）42は互いにデータ転送を行い予め定められた制御プログラムに

従って動作し、第一のCPU41は前記フロッピーディスク装置、各種キー及びスイッチ等の入力装置からのデータ及びオン信号が入力されると共に第二のCPU42からの指令信号を入力し、第二のCPU42は第一のCPU41からの指令信号を入力する。

【0024】表示用の読出し及び書替え可能なメモリ（以下、表示用RAMという）43は前記各選択スイッチ14、15、16及びテンキー10に基づいて選択された希望するソフトウェアのプログラムデータ及びプリント用データが第一のCPU41によりハードディスク33から読出されて記憶されるようになっていて、この転送されたプログラムデータ及びプリント用データに基づいて第一のCPU41はCRT8にそのソフトウェアのプログラムデータを実行させる。すなわちソフトウェアの内容（例えばゲーム用のソフトウェアならばそのゲーム）を表示させる。それと共に、第一のCPU41は販売機1に内蔵されたプリンタとしてのカラードットプリンタよりなるラベルプリンタ44を駆動制御して前記ラベル27にソフト名26を印字させてそのラベル27を前記テープ取出口31に放出させるようにしている。

【0025】コピー用の読出し及び書替え可能なメモリ（以下、コピー用RAMという）45は前記表示用RAM43と全く同様に同じプログラムデータ及びプリント用データがハードディスク33から転送されるようになっていて、その両データが第二のCPU42に読出されるようになっていて。そして、第二のCPU42は販売機1に内蔵された記録装置としての自動録音装置46を駆動制御して前記カセットテープ25に両データのうちのプログラムデータのみをコピーするようになっていて。なお、自動録音装置46は販売機1内に収容された多数個のカセットテープ25を第二のCPU42の制御信号に基づいて1つのカセットテープ25に1つのソフトウェアのプログラムデータをコピーし、そのコピーしたカセットテープ25を前記テープ取出口32に送り出すようになっていて。

【0026】カセット検出器47は自動録音装置46に供給されるカセットテープ25の有無を検知し、自動録音装置46でコピーされるカセットテープ25がなくなったときオンし、そのオン信号を第一のCPU41に出力する。

【0027】又、第一のCPU41は前記紙幣挿入口19及び硬貨投入口20、21から入れられた紙幣及び硬貨を紙幣及び硬貨検出機48、49にて検出し、その検出信号に基づいてカウンタ50が算出した投入金額データを入力する。そして、この投入金額データに基づいて第一のCPU41はその金額を金銭表示器22に表示させると共に、販売機1内に設けられたレシートプリンタ51を印字制御する。

【0028】ランプ点灯回路52は第一のCPU41の

制御信号に基づいて前記展示装置3に設けた68個の表示ランプ7を所定のグループごとに点灯させたり所定の1つの表示ランプ7を点滅動作させたりする。D/A変換器53は第一のCPU41のデジタルの制御信号をアナログに変換し、そのアナログ信号を増幅器54を介してスピーカ11に出力してゲーム音若しくは警告音を発生させる。

【0029】次に上記のように構成した販売機1の作用を、図6及び図7に示す第一及び第二のCPU41、42のフローチャートに従って説明する。

【0030】今、販売機1の電源スイッチ（図示せず）をオンさせると、第一及び第二のCPU41、42は図6に示すフローチャートに従って動作し、カセット検出器47のオン信号の有無に基づいて第一のCPU41はソフトウェアのプログラムデータをコピーするためのカセットテープ25があるかどうかチェックし（S1）、ないときには（S1:NO）カセット表示ランプPL1を点灯させると共に、スピーカ11を鳴らして（S2）、カセットテープ25の補給を待つ。カセットテープ25があるとき（S1:YES）、又は補給されると、第一のCPU41は管理者による書込みスイッチ37、度数スイッチ35若しくはクリアスイッチ36のオン操作又は購入者によるビジネス選択スイッチ（以下、ビジネススイッチという。）15、ゲーム選択スイッチ（以下ゲームスイッチという。）14若しくは学習選択スイッチ（以下学習スイッチという。）16のオン操作を待つ（S3、S9、S11、S13、S14、S15）。

【0031】今、購入者がゲーム用のソフトウェアを購入すべくゲームスイッチ14をオンさせると（S4:YES）、第一のCPU41は図7に示すフローチャートに従って動作し、まず展示装置3に展示されたゲーム用の各ソフトウェアの内容5を指示すべく製品番号6が1〜20に対応する表示ランプ7及び製品番号6が61〜68の新しく発売されたソフトウェアであって、ゲーム用のソフトウェアに該当する製品番号6に対応する表示ランプ7を点灯させる（S17）。

【0032】次に購入者は展示装置3において表示ランプ7で点灯指示された各種のゲーム用のソフトウェアの中から希望するソフトウェアを選択し、テンキー10でその製品番号6を入力する（S19:YES）。この製品番号が入力されると同時に、第一のCPU41は金銭表示器22に製品番号6を表示した後（S20）、スタートキー12がオンされると（S21:YES）、第一のCPU41はこのオン番号に回答して選択したソフトウェアの製品番号6に対応する表示ランプ7のみを点滅動作させる（S22）と共に、選択されたソフトウェアのプログラムデータ及びプリント用データをハードディスク33から読出し、表示用及びコピー用RAM43、45に転送する（S23）。

【0033】転送が完了すると第一のCPU41は表示用RAM43からそのソフトウェアのプログラムデータの内デモンストレーション用のプログラムデータを読み出し、このデータに基づいてデモンストレーション用の画像をCRT8に表示すると共に、ハードディスク33に記憶されたそのソフトウェアの定価データを読み出し、この価格データに基づいて価格と「御買い求めのときは代金を投入して下さい」というメッセージをCRT8に表示する(S24)。従って、購入者はこのデモンストレーション用の画像を見て選択したソフトウェアを10購入するかどうか判断することが可能となる。

【0034】次に第一のCPU41はリセットキー13若しくは代金の投入を待つ。そして、この状態で選択したソフトウェアを変更したいときにはリセットキー13をオンさせると(S25: YES)、第一のCPU41は表示用及びコピー用RAM43、45の内容をクリアし、CRT8の表示を中止する(S26)と共に前記点滅動作している表示ランプ7の点滅動作を停止させ、新たに選択するソフトウェアの製品番号6の入力を待つ。一方、そのソフトウェアを購入すべく購入者が代20金を紙幣挿入口19若しくは硬貨投入口20、21に入れると(S27: YES)第一のCPU41はカウンタ50から出力されるその投入金額データと前記価格データとを比較する。

【0035】そして投入金額が当該ソフトウェアの価格若しくはそれ以上となると、第一のCPU41は前記CRT8に表示したメッセージに代えて「毎度ありがとうございます」というメッセージをCRT8に表示する(S28)と共に、レシートプリンタ51を駆動制御してレシートをレシート取出口23からプリントアウト30させる。又、この時、第一のCPU41は投入金額と価格データとを比較してお釣が必要と判断したとき、その釣銭を釣銭取出口32に放出させる(S29)。

【0036】一方、第二のCPU42は直ちにコピー用RAM45から前記記憶されたプログラムデータを出力すると共に自動録音装置46を駆動制御してカセットテープ25にそのプログラムデータをコピーさせる(S30)。このコピーの開始と同時に第一のCPU41はコピー表示ランプPL2を点灯させ(S31)、購入者にコピー中であることを知らせる。

【0037】コピー表示ランプPL2を点灯させた後、第一のCPU41は表示用RAM43に記憶されたプリント用データを読み出し、このデータに基づいてラベルプリンタ44を駆動制御してソフト名26の印字動作を開始させる(S32)。次に第一のCPU41は表示用RAM43に記憶されたプログラムデータを実行すなわちそのソフトウェアの内容をCRT8に表示する(S33)。この場合選択したソフトウェアのゲームを開始させる。従って、購入者はカセットテープ25にコピーが行われている間、何もしないで待つ必要もなくそのゲ

ーム内容を把握しながらゲームを楽しむことになる。

【0038】コピー、ラベル印字及びゲームがそれぞれ行われている時、第二のCPU42はカセットテープ25へのコピーが完了したかどうかを逐次選択チェックし(S34)、又第一のCPU41はゲームが終了及び完了したかどうかを逐次チェックし(S38)、これが終了若しくは完了していないときにはそれぞれその動作を続行させる(S37、S39)。そして、今、コピーが完了した時、第二のCPU41は自動録音装置46にそのコピーされたカセットテープ25をテープ取出口31に放出させるための動作を実行させた後、カセットテープ放出が完了したかどうかのチェックに移る(S35)。

【0039】やがて、カセットテープ25及びソフト名26が印字されたラベル27がテープ取出口31に放出され(S40: YES)、かつゲームが終了すると(S42: YES)、第一のCPU41はそのコピーされたソフトウェアの使用度数を更新すなわちハードディスク33に販売年月日別に記録されているその対応するソフトウェアの使用度数データを1だけ加算した後(S43)、再び前記した管理者又は購入者のスイッチ操作を待つ。

【0040】なお、購入者がビジネス用又は学習用のソフトウェアを選択したい場合には、それぞれビジネススイッチ15又は学習スイッチ16をオンさせればよい。そして、ビジネススイッチ15をオンしたときには(S13: YES)、展示装置3の各表示ランプ7のうち各種ビジネス用のソフトウェアを指示すべく製品番号6が21~40に対応する表示ランプ7及び製品番号6が61~68の新しく発売されたソフトウェアであって、ビジネス用のソフトウェアに該当する製品番号6に対応する表示ランプ7が点灯制御される(S16)。一方、学習スイッチ16をオンしたときには(S15: YES)、展示装置3の各表示ランプ7のうち各種学習用のソフトウェアを指示すべく製品番号6が41~60に対応する表示ランプ7及び製品番号6が61~68の新しく発売されたソフトウェアであって、学習用のソフトウェアに該当する製品番号6に対応する表示ランプ7が点灯制御される(S18)。

40 【0041】そして、上記のように選択した後は前記と同様な操作を行うことにより、希望するソフトウェアがカセットテープ25にコピーされると共に、そのソフトウェアの内容が1度CRT8に表示される。又、同様にラベル25にそのソフト名26が印字され放出されると共に、その販売したソフトウェアの使用度数が販売年月日別にハードディスク33に記録される。

【0042】次に、管理者が販売しているソフトウェアを変えたい場合、販売している各ソフトウェアの使用度数を知りたい場合及び各ソフトウェアの使用度数を新しく求めたい場合について説明する。

【0043】今、販売しているソフトウェアの一つを新しいソフトウェアに変えたい場合について説明する。まず、新しいソフトウェアのソースプログラムデータを記録したフロッピーディスクをそのフロッピーのサイズに合ったフロッピーディスク装置28、29、30にセットする。次に管理者は鍵を用いてドア34を開け、前記販売機1の電源スイッチがオンされている状態で書込みスイッチ37をオンさせる(S3: YES)。

【0044】この書込みスイッチ37のオン信号に回答して、第一のCPU41はどの製品番号6のソフトウェアを変えたいかの指示を待つ。そして、テンキー10によりその変えたいソフトウェアの製品番号6を入力すると(S4: YES)、第一のCPU41は前記金銭表示器22にその製品番号6を表示させた後(S5)、スタートキー12若しくはリセットキー12若しくはリセットキー13の操作を待つ。この状態で変えたいソフトウェアを他のソフトウェアにしたい場合にはリセットキー13をオンさせれば(S7: YES)、第一のCPU41は再びテンキー10による製品番号6の入力を待ち(S4)、テンキー10の操作により新たに20 変えたい製品番号6が設定される。

【0045】変えたい製品番号6が決って、スタートキー12をオンさせると(S6: YES)、第一のCPU41はハードディスク33の各ソフトウェアのプログラムデータを記憶した記憶領域におけるその製品番号6に対応するソフトウェアのプログラムデータをクリアすると共に各プリント用データ及び価格データを記憶している記憶領域におけるその製品番号6に対応するソフトウェアのプリント用データ及び価格データをクリアする。次に、第一のCPU41はフロッピーディスク装30 置を介して前記フロッピーに記録された新たなソフトウェアのソースプログラムデータすなわちその新たなソフトウェアのプログラムデータ、プリント用データ及び価格データを読み出し、それぞれハードディスク33の先にクリアした各記憶領域に転送する(S8)。従ってハードディスク33はその内容が書き換えられ、以後その製品番号6をテンキーで指定すると、その新たなソフトウェアが選択されることになる。

【0046】なお、上記の場合フロッピーを使用して販売するソフトウェアを変更したが、カセットテープを用いても可能である。この場合そのカセットテープをカセットテープ再生装置24にセットすることによって前記と同様に販売するソフトウェアを変更することができる。

【0047】次に販売している各ソフトウェアの使用度数を知りたい場合について説明する。

【0048】今、販売機1の電源スイッチがオンされている状態で度数スイッチ35をオンさせると(S9: YES)、第一のCPU41は、このオン信号に回答してハードディスク33の各ソフトウェアの使用度数デー50

タを読み出し、そのデータに基づいて、CRT8に販売年月日別に各ソフトウェアの使用度数を表示させると共にレシートプリント51を駆動制御してその各ソフトウェアの使用度数を販売年月日別にプリントアウトする(S10)。

【0049】従って、管理者はCRT8の内容及びプリントアウトされた用紙を見ることにより、各ソフトウェアの売上げ状況を把握することが可能となる。

【0050】なお、ハードディスク33に記憶された各ソフトウェアの使用度数データをクリアして新たにこれからの各ソフトウェアの使用度数を求めたい場合にはクリアスイッチ36を押すことによって可能となる。すなわち、クリアスイッチ36がオンされると(S11)、そのオン信号に回答して第一のCPU41はハードディスク33の各ソフトウェアの使用度数データをクリアし(S12)、クリアした時点から以後の各ソフトウェアの使用度数を記録していく。

【0051】このように、本実施例ではテンキー10の操作でハードディスク33に記憶されている複数種類のソフトウェアの中から希望するソフトウェアを選択することにより、そのソフトウェアのデモンストレーション画面をCRT8に表示するようにしたので、購入者がそのデモンストレーション画面を見て選択したソフトウェアを購入するか否かを判断することができる。また、そのソフトウェアの価格に応じた金額を投入して、ハードディスク33から選択したソフトウェアのプログラムデータを読み出し、このデータをまだ何もコピーされていないカセットテープにコピーして、購入者に供給すると共に、コピー中にそのソフトウェアの内容を一度CRT8に表示して購入者に示すようにしたので、購入者はコピー中に何もせずに待つ必要もない。さらに、ソフトウェアを販売する側としては、何もコピーされていないカセットテープを補給するだけでよく、各種ソフトウェア製品の在庫管理を行う必要が全くなくなる。そのため、購入者側も欲しいソフトウェアが売り切れになるということもなくなる。

【0052】また、コピーされたカセットテープ25と共にそのソフト名を印字したラベル27も購入者に供給されるので、このラベル27をカセットテープ25に図3に示すように貼着すれば、各種ソフトウェアを整理するだけで便利なものとなる。さらに、ソフトウェアがカセットテープ25にコピーされるごとにハードディスク33におけるその対応するソフトウェアの使用度数データが更新されるようになっているので、このデータに基づいて各ソフトウェアの使用度数をCRT8に表示させたり用紙に印刷させたりすることにより、各ソフトウェアの売上げ状況を把握することが可能となる。

【0053】又、本実施例では表示装置3が設けられ、その各ソフトウェアの内容5が展示され、しかも表示

ランプ7の点灯によりゲーム用、ビジネス用及び学習用のソフトウェアの区別が容易に判断でき、購入者にとってソフトウェアの選択が非常に容易となる。

【0054】なお、上記実施例で説明した販売機1ではラベルプリンタ44でラベル27にソフト名26を印字したがこれをレシートプリンタ51で行うようにしてもよい。又、ハードディスク33を密閉するドア34は鍵により開閉させるようにしたがこれを電子キー例えば管理者のみが所有するID磁気カード若しくは管理者のみが知るキーワードをテンキー10により操作することによってドア34を開閉制御するようにしてもよい。又、ドア34を不要とすべく度数スイッチ35、クリアスイッチ36及び書込みスイッチ37をキーワード化してテンキー10で実行させるようにしてもよい。さらにカセットテープ25にソフトウェアのプログラムデータをコピーするのではなくフロッピーにコピーし、このフロッピーを購入者に供給するようにしてもよい。又、展示装置3を設けなくて、カタログを用意し、このカタログを見て希望するソフトウェアを選択するようにしてもよい。

#### 【0055】

【発明の効果】以上詳述したように本発明のソフトウェア販売機によれば、記憶装置に記憶されている複数種類のソフトウェアのプログラムデータのうち、コード指定手段により指定されたコードに対応するソフトウェアのプログラムデータを読み出して、代金の徴収前にそのソフトウェアに関するデモンストレーション画面を表示できるようにしたので、購入者はデモンストレーション画面を見て指定したソフトウェアを購入するかどうかを判断することができ、気に入らないソフトウェアを購入してしまうということがなくなる。また、プログラムデータを記録媒体へコピーしている最中に、そのソフトウェアの内容を可視表示装置に表示して購入者に示すようにしたので、購入者はコピー中に何もせずに

待つ必要もない。また、ソフトウェアの購入希望がある度にプログラムデータを記憶装置から読み出して記録媒体にコピーして販売しているので、購入者側としては欲しいソフトウェアが売り切れになるということもなくなる。さらに、ソフトウェアを販売する側としては、何もコピーされていない記録媒体を補給するだけでよく、各種ソフトウェア製品の在庫管理を行う必要が全くなくなる。

#### 【図面の簡単な説明】

10 【図1】本発明を具体化したソフトウェア販売機の全体斜視図である。

【図2】ソフトウェア販売機のテーブルを示す一部欠平面図である。

【図3】カセットテープの正面図である。

【図4】ラベルの正面図である。

【図5】ソフトウェア販売機の電気ブロック回路図である。

【図6】第一及び第二のCPUの動作を示すフローチャート図である。

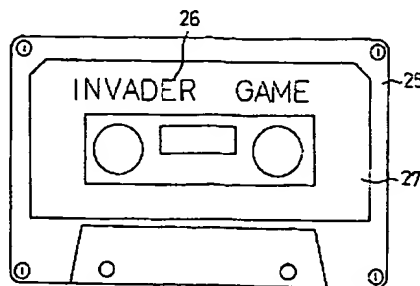
20 【図7】第一及び第二のCPUの動作を示すフローチャート図である。

【図8】第一及び第二のCPUの動作を示すフローチャート図である。

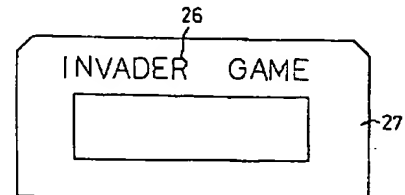
#### 【符号の説明】

- 1 ソフトウェア販売機
- 8 CRT
- 10 テンキー
- 25 カセットテープ
- 33 ハードディスク
- 30 41 第一のCPU
- 42 第二のCPU
- 46 自動録音装置
- 48 紙幣検出機
- 49 硬貨検出機

【図3】

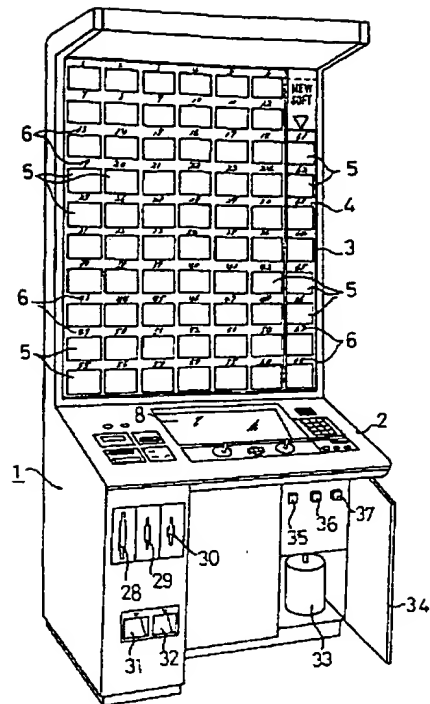


【図4】

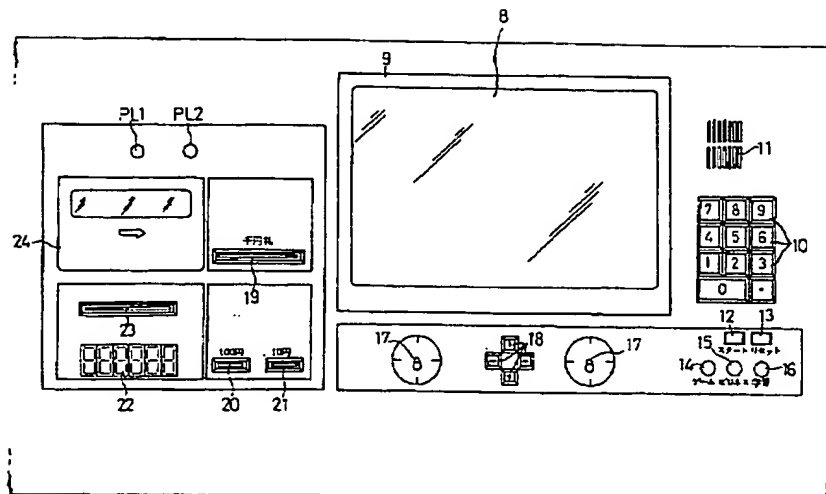




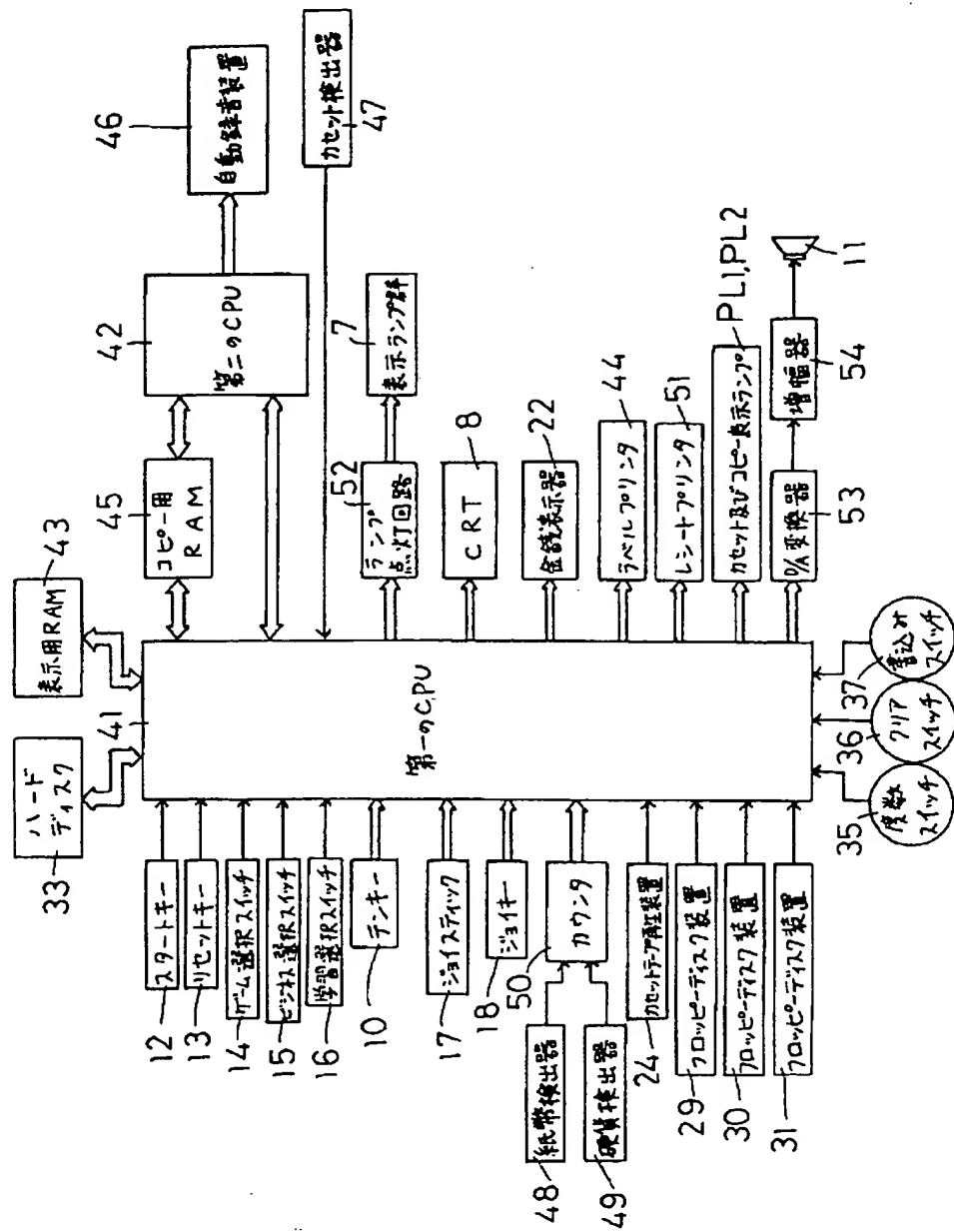
【図1】



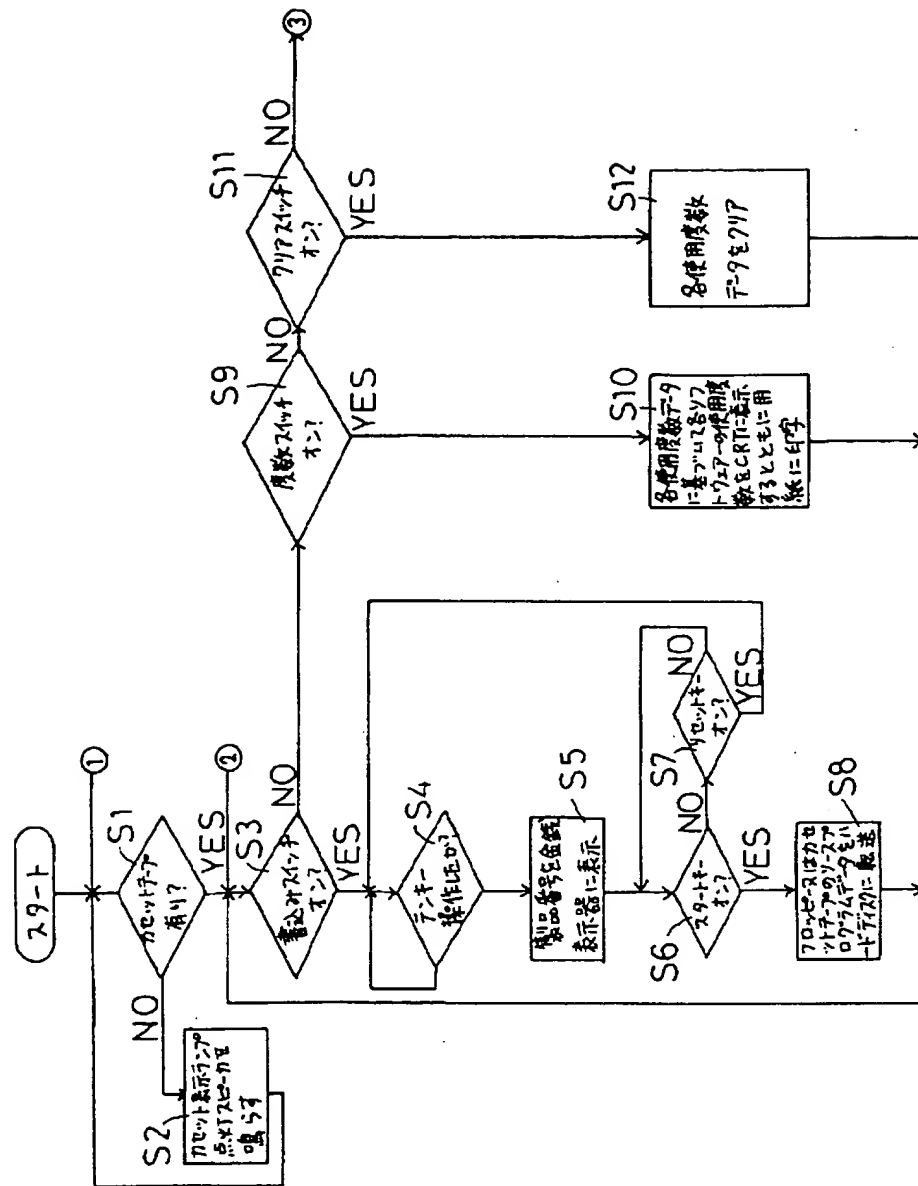
【図2】



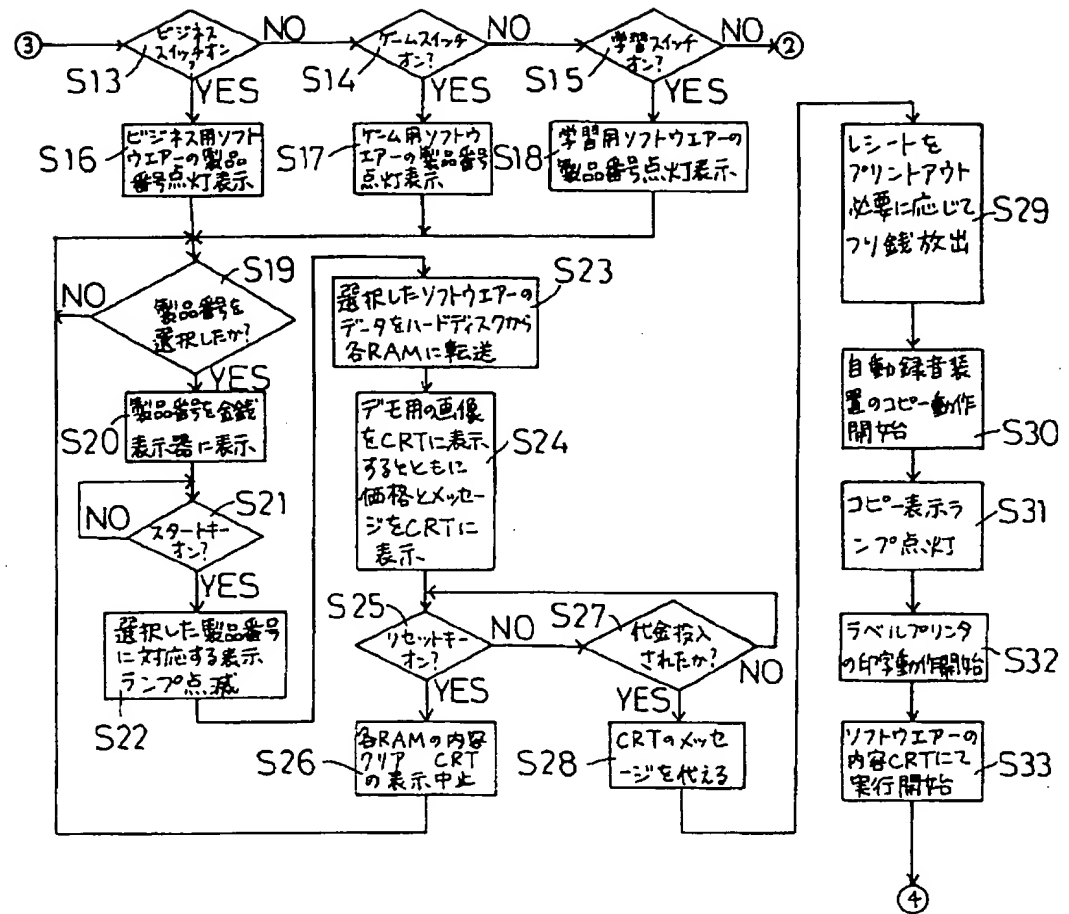
【図5】



【图 6】



【図7】



【図8】

